ドラゴンクエスト

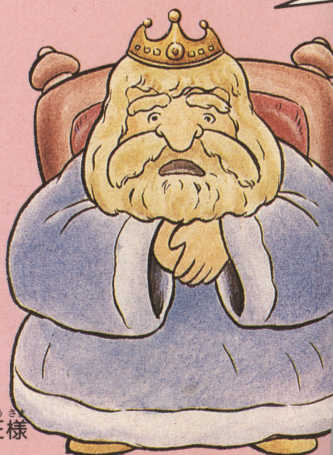
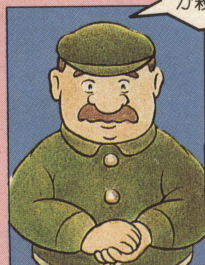
DRAGON QUEST

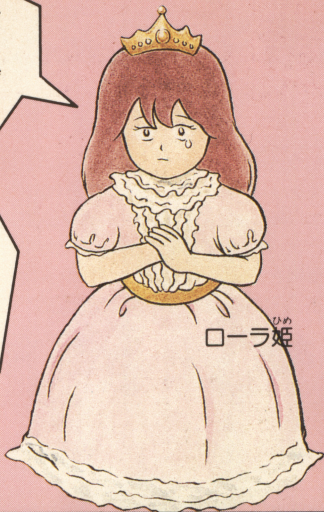
完全攻略本

編集部・編著

旅立ちの前に

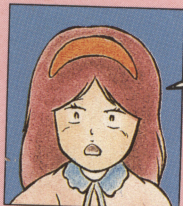
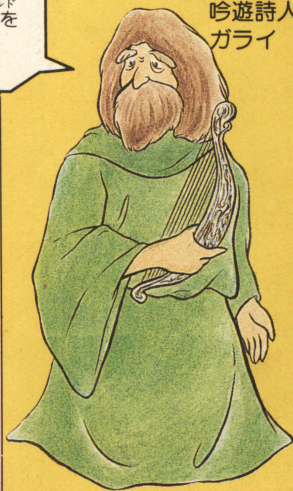
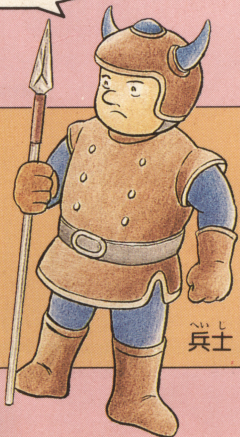
ロトの血を引く者よ…!!

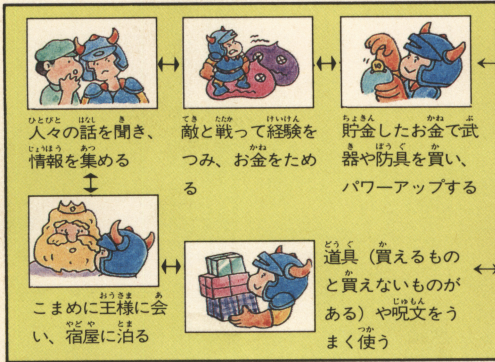
私の血を引きし者よ、ふたたび悪がよみがえったなら、戦え!!
勇者ロト
王様
多くの仲間が殺された
平和を取り戻してくれ
おおロトの勇者よ!!
商人
町人
老人

ローラ姫

昔、勇者ロトが魔物たちを封じこめたという光の玉を、悪魔の化身、竜王が闇に閉ざしてしまった。竜王を倒し光の玉を取り戻してくれ。この地にふたたび平和を！

女性

吟遊詩人
ガライ

兵士

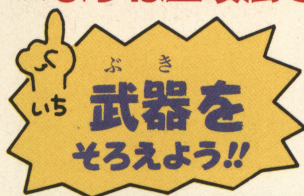
本格的RPG ドラゴンクエストの遊び方

★ゲームのやりかたはもうマスターしたか？

もうＲＰＧになれたキミも多いと思うが、このドラゴンクエストは、ロールプレイングにアドベンチャーの要素も加わったオタノシミいっぱいのゲーム。あちこちに散りばめられた数々の謎がジグソーパズルのようにカチリとあてはまったとき、最大の敵、竜王を倒すことができるのだ。もちろんＲＰＧの基本、戦いの経験をつんで、レベルを上げることは必要だし、次のことはぜひ覚えておきたい。

★名前によって強さがちがうのダ――。

ＲＰＧでは最初に主人公の設定をするが、このゲームではプレイヤーの名前を入力することからはじまる（最後までその名で呼んでくれるのがうれしいね！）。この名前によって最初のＨＰや強さなどがちがい、その法則性をだしたのが下の表だ。自分の好きなパターンになるよう名前を決めたら、さあゲーム開始だ！

第1表	文字	よ	ら	り	る	れ	ろ	わ	を	ん	っ	ゃ	ゅ	ょ			
		に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ	ま	み	む	め	も	や	ゆ
		か	き	く	け	こ	さ	し	す	せ	そ	た	ち	つ	て	と	な
													あ	い	う	え	お
	数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
第2表	余りの数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	ちから	6	4	6	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4
	すばやさ	6	6	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4
	最大ＨＰ	15	15	16	16	15	15	13	13	15	15	14	14	15	15	15	15
	攻撃力	6	4	6	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4
	守備力	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

まず第1表で名前を数字にかえ、その数字を全部たして16で割り、余りの数を求める。そして第2表で余りの数のところを見れば強さがわかる。

★まずは正攻法で

最強のロトの剣以外は、みんなお店で売っている。敵と戦い、お金をためて、次々と強い武器に買いかえていこう。今持っている武器は、買ったときの半値で引きとってくれるよ。

武器	売っている場所	値段	特徴
竹ざお	ラダトームの町 メルキド	10 ゴールド	素手よりはマシな程度。敵にバカにされちゃうかも(!?)
こんぼう	ラダトームの町 ガライ メルキド	60 ゴールド	攻撃力が少しふえる。レベル5くらいまではこれでがんばろう。
銅の剣	ラダトームの町　ガライ マイラ　リムルダール メルキド	180 ゴールド	攻撃力がかなり上がるが、これはパスして貯金してもよい。
鉄のオノ	ガライ　マイラ リムルダール メルキド	560 ゴールド	攻撃力、約5アップ。ビシバシ敵をやっつけレベルを上げよう。
鋼鉄の剣	リムルダール メルキド	1500 ゴールド	攻撃力が約5上がる。遠征するようになったら、ぜひほしい。
炎の剣	メルキド	9800 ゴールド	攻撃力、約8アップ。お店で売っている最強の武器なのダ。
ロトの剣	非売品 ある地下のある場所の宝箱の中に……	――――	竜王との一騎討ちには絶対持っていきたい。攻撃力がすごい。

防具にはヨロイとタテがあり、ロトのヨロイ以外はみんなお店で売っている。値段の高いものほど丈夫で、守備力も高まる。買いかえるときは、武器と同じように、半値で引きとってくれる。

ヨロイ	売っている場所	値段	特徴
布の服	ラダトームの町	20ゴールド	守備力が少しふえる。これ＋竜のウロコで最初はＯＫ。
皮の服	ラダトームの町 ガライ メルキド	70ゴールド	守備力少しアップ。皮といってもけっこう丈夫なのだ。
くさりかたびら	ガライ メルキド	300ゴールド	守備力がかなりアップ。皮では頼りないという人向き。
鉄のヨロイ	ガライ マイラ リムルダール	1000ゴールド	守備力６以上アップ。鉄のオノとこれでレベルアップ。
鋼鉄のヨロイ	マイラ リムルダール メルキド	3000ゴールド	守備力大幅アップ。遠くに行くにはこれで武装したい。
魔法のヨロイ	リムルダール メルキド	7700ゴールド	守備力は鋼鉄のヨロイと同じ。でも歩くとＨＰ回復だ。
ロトのヨロイ	非売品 あるさびれた町のある場所に……	――	最後はやはりこれ。守備力があがり、歩くとＨＰ回復。

タテ	売っている場所	値段	特徴
皮のタテ	ラダトームの町 マイラ	90 ゴールド	守備力少しアップ。安いわりには丈夫。最初はこれで十分。
鉄のタテ	ガライ メルキド	800 ゴールド	守備力かなりアップ。かなりの強敵の攻撃にも耐える。
水鏡のタテ	メルキド	14800 ゴールド	守備力大幅アップ。最後の戦いはやはりこれでキメたい。

呪文を使えるのもRPGならでは。レベルが上がるにしたがってMPがふえ、使える呪文もふえるという仕組み。敵の攻撃用から護身用まで、臨機応変に使い分けられるようマスターしよう。

呪文	使い方	使えるレベル	必要なMP
ホイミ	HTを10〜15回復。宿屋知らずで戦えそう。	3〜	4
ギラ	ギラを使ってくる敵にはギラで応酬だ。	4〜	2
ラリホー	強敵はこれで眠らせよう。でも効かない場合も。	7〜	2
レミーラ	タイマツのかわりに地下で使用。時間制限あり。	9〜	2
マホトーン	呪文を使う敵はまずこれで呪文を封じこめよう。	10〜	2
リレミト	地下のどこからでも一瞬にして地上に出られる。	12〜	6
ルーラ	どこにいても一気にラダトーム城に帰れるのダ。	13〜	8
トヘロス	弱い敵と戦うのがめんどうなときに使うとよい。	15〜	2
ベホイミ	ホイミの強化版で、70〜100もHPを回復できる。	17〜	10
ベギラマ	ギラの強力版。かなりのダメージを与えられる。	19〜	5

4 宿屋を上手に利用しよう!!

これ以上敵と戦ってダメージを受けたら死んじゃいそう、というときは、とにかく宿屋にかけこもう。宿屋でひと晩、ぐっすり眠ったら、HPもMPもめいっぱい回復！　また新たな気持ちで戦いの旅にのぞめるのだ。MPが残っているときは、宿屋を使わなくていい方法もあるよ(→P.25)。

ラダトームの町	6ゴールド
ガライ	25ゴールド
マイラ	20ゴールド
リムルダール	55ゴールド
メルキド	100ゴールド

うれしいことにこのゲームには、武器や防具、呪文のほかにも、戦いを有利に導く道具がいろいろある。お店屋さんで売っているのだから、これをうまく使わないテはないのダ。

道具	売っている場所	値段	使い方
薬草	ラダトームの町　ガライ　マイラ　メルキド	24ゴールド	1つでHPを20~35回復。遠征に必携。
たいまつ	ラダトームの町　ガライ　マイラ　メルキド	8ゴールド	地上に出るまで消えない、地下の必携道具。
竜のウロコ	ラダトームの町　ガライ　マイラ　メルキド	20ゴールド	これを使うと、少し守備力が高まる。
キメラのつばさ	マイラ　メルキド	70ゴールド	遠い所から一瞬にしてお城に運んでくれる。
聖水	ラダトームの町　メルキド	38ゴールド	これをふりかけると、弱い敵があらわれない。
カギ	ラダトーム城内　リムルダール　メルキド	85 53 98 ゴールド	買えるだけ買う(6つ)のが賢い消費者。

お店に売ってない道具もあるゾ!!

洞窟の宝箱にはいろいろなものが隠されていて、お店で売ってないものばかりだ。使うとダメージを受けるものもあるけど、お店に持っていけば、買ってくれるよ。

道　具	見つかる場所	使い方
死の首かざり	岩山の洞窟	これをつけると……死ぬ！てことはないけど、苦しみそう
のろいのベルト	ガライの墓の地下３階 竜王の城地下７階	これをつけると、のろわれて、お城から追いだされちゃうゾ！
戦士の指輪	岩山の洞窟	これをつけると「男のくせに」なんて言うヤツもいるが……

竜王を倒すために絶対必要な道具はこれだ!!

“ロトの勇者”の血を引く者を証明するのに必要なこの７つのアイテムは、お店で売ってないので自分で探すしかない。モチ、ロトのヨロイとロトの剣も身につけるべし。

妖精の笛

メルキドの町の入口のモンスターを眠らせる

銀のたてごと

ガライの墓にある。あるものとの交換用

太陽の石

ラダトームの城のどこかに……

虹のしずく

これがないと、竜王の島に渡れないのダ

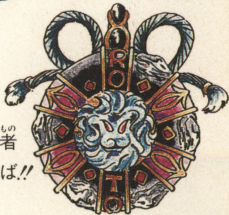
石板

ロトの勇者が書き残したものらしい

雨雲のつえ

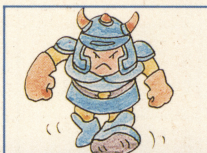
あるものを持ってある場所へ行くとくれる

ロトのしるし

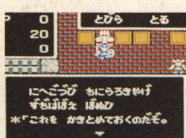
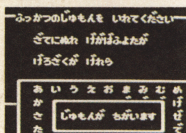
これこそ勇者の血を引く者の証。これさえ手に入れば!!

★正攻法以外にもやり方はいろいろあるゾ。

やればやるほど作者の意図がわかってきたりして、ドラゴンクエストはホントにおもしろく、楽しめるゲームなんだよね。オーソドックスなやり方はこれまでの説明でもわかったと思うけど、RPGだからこそ、やり方はいろいろ。作者のウラをかいてみたり、自分なりの遊び方を工夫してみよう。下はまあ、その1例だ。

●地道に敵をやっつけ、お金をため、時間はかかっても、少しずつレベルを上げていく

●武器や防具はなんでもいい、死を覚悟で強い敵と戦い、どんどんレベルを上げていく

●ムチャを承知でレベルの低いうちから遠くまで足を伸ばし、必要なアイテムをさっさと集める

★復活の呪文は忘れずに————。

コントローラの使い方については、説明するまでもないと思うので、ここでは省略。ただ気をつけたいのは"復活の呪文"。1日や2日ではとてもクリアできないから、やめるときは王様に会い、復活の呪文を聞いておくのを忘れないことだ。このとき、書きまちがえないよう、くれぐれも注意しよう。まちがえると、また最初から、なんてことになりかねないからね。

また、いきなりレベル20とか、高いレベルからやれる復活の呪文なんてものが巷に流れているようだが、経験をつみながらプレイしてこそおもしろいのがロールプレイング。はじめから高いレベルでやっても、おもしろくもなんともないのだ。

ドラゴンクエスト モンスターガイド

これぞ正統派RPG！　自分のレベルが低いうちは生命力の低い敵しかやっつけられない。経験をつみ、敵の弱点を知って、戦いはつねに冷静に進めるべし。あせると、敵の思うツボにはまるゾ。

スライム族

モンスターの名前	スライム	スライムベス	メタルスライム
生命力(HP)	3	4	4
得られる経験値(E)	1	1	115
得られるお金(G)	1	2	4～5
あらわれる場所・攻略法など	主にラダトーム平野。最も弱い敵。最初は地道にこれと勝負。	主にラダトーム平野。スライムより少し強く、お金も少し高い。	ドムドーラ砂漠。気弱ですぐ逃げだすが、倒すと経験値が最高。

ドラキー族

モンスターの名前	ドラキー	メイジドラキー	ドラキーマ
生命力(HP)	6～7	10～15	15～20
得られる経験値(E)	3	5	11
得られるお金(G)	3～4	9～11	15～19
あらわれる場所・攻略法など	主にラダトーム平野。レベルの低いうちは点数のかせげる相手。	マイラの森、岩山の洞窟周辺他。ギラを使うのでギラで応酬。	岩山の洞窟、ガライの墓。マホトーンをかけておくとラク。

ゴースト族

モンスターの名前	ゴースト	メトロゴースト	ヘルゴースト
生命力(HP)	6～7	17～23	27～38
得られる経験値(E)	3	8	18
得られるお金(G)	3～4	13～17	52～69
あらわれる場所・攻略法など	主にラダトーム平野。レベルの低いうちは地道に戦おう。	岩山の洞窟、ガライの墓。ギラを使うので、ギラで倒そう。	岩山の洞窟、ガライの墓。見かけよりもうんと強いので注意。

さそり族

モンスターの名前	大さそり	鉄のさそり	死のさそり
生命力(HP)	15～20	16～21	26～34
得られる経験値(E)	6	14	26
得られるお金(G)	12～15	30～39	82～109
あらわれる場所・攻略法など	ドムドーラ砂漠の北他。少しレベルが上がってから対戦だ。	ドムドーラ砂漠、リムルダール島他。頑丈なので強い武器で。	主にドムドーラ砂漠。呪文は無意味。ただただ戦うのみだ。

魔法使い族（まほうつかいぞく）

モンスターの名前	魔法使い	魔道士	大魔道
生命力（HP）	9～12	22～29	49～64
得られる経験値(E)	4	13	50
得られるお金(G)	9～11	26～34	123～164
あらわれる場所・攻略法など	ラダトーム平野他。レベルの低いうちはギラ対ギラで勝負だ。	ドムドーラ砂漠他。まずマホトーンをかけてから戦おう。	主に竜王の城。ベギラマなど使うので、マホトーンを使おう。

リカント族（ぞく）

モンスターの名前	リカント	リカントマルム	キラーリカント
生命力（HP）	25～33	28～38	45～60
得られる経験値(E)	16	20	40
得られるお金(G)	35～49	60～79	116～154
あらわれる場所・攻略法など	ドムドーラ砂漠、リムルダール島。でかいわりには気弱でも。	ドムドーラ砂漠他。呪文を使うので、マホトーンが有利。	ドムドーラ砂漠、メルキド周辺他。やはりマホトーンで勝負。

メーダ族

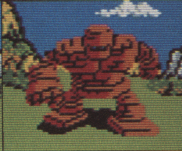
モンスターの名前	メーダ	メーダロード
生命力(HP)	16～22	26～35
得られる経験値(E)	7	20
得られるお金(G)	12～15	63～84
あらわれる場所・攻略法など	岩山の洞窟、ガライの墓他。レベル7以上あれば十分戦える。	岩山の洞窟、ガライの墓。呪文を使うのでマホトーンすべし。

モンスターの名前
生命力(HP)
得られる経験値(E)
得られるお金(G)
あらわれる場所・攻略法など

ドロル族

モンスターの名前	ドロル	ドロルメイジ
生命力(HP)	18～24	28～37
得られる経験値(E)	10	22
得られるお金(G)	18～25	67～90
あらわれる場所・攻略法など	岩山の洞窟、ガライの墓。レベル7以上で勝算あり。	岩山の洞窟、ガライの墓。マホトーンを使う前にマホトーン。

敵によって、勝てるレベルがあるのだ

がい・こつ族

	がいこつ	死霊	死霊の騎士	影の騎士
	23~30	27~36	34~46	37~50
	11	17	28	37
	22~29	45~59	90~120	112~150
	リムルダール島他。レベル5以上で戦える。	ドムドーラ砂漠やリムルダール島。ほとんど呪文は使わない。	主にドムドーラ砂漠南部。時々呪文を使う。要マホトーン。	ドムドーラ砂漠、メルキド周辺。すばしっこくてイヤなヤツ。

キメラ族

モンスターの名前	キメラ	メイジキメラ	スターキメラ
生命力(HP)	31~41	43~58	48~64
得られる経験値(E)	24	34	43
得られるお金(G)	75~99	105~139	120~160
あらわれる場所・攻略法など	ドムドーラ砂漠北部他。レベル11以上になったら対戦だ。	ドムドーラ砂漠他。ラリホーするので、マホトーンしよう。	メルキド周辺他。火を吐き、ベホイミする。マホトーン必要。

大男族 おおおとこぞく

モンスターの名前	ゴールドマン	ゴーレム	ストーンマン
生命力(HP)	37～50	52～69	120～160
得られる経験値(E)	6	5	65
得られるお金(G)	150～199	7～9	105～140
あらわれる場所・攻略法など	ドムドーラ砂漠他。通称"歩く貯金箱"。コイツでかせごう。	メルキドの町の入口。妖精の笛で眠ってしまうカワイイヤツ。	竜王の城。かなり手強いけど、ストレートに戦ってOK。

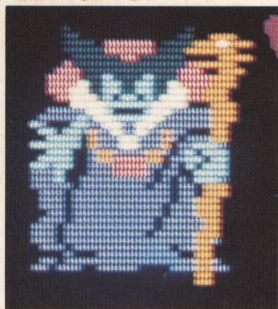
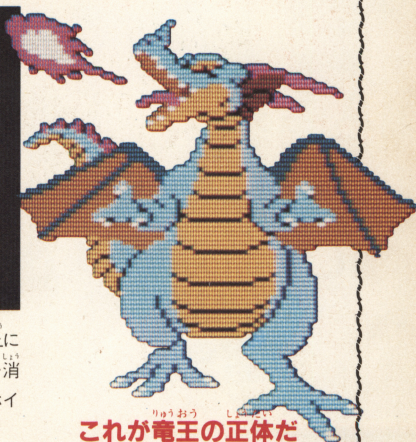
騎士族 きしぞく

モンスターの名前	ヨロイの騎士	悪魔の騎士	死神の騎士
生命力(HP)	41～55	46～62	67～100
得られる経験値(E)	33	54	70
得られるお金(G)	97～129	124～165	104～139
あらわれる場所・攻略法など	ドムドーラ砂漠、リムルダール島。レベル9以上で対戦可能。	主に竜王の城。呪文をよく使うので、まずマホトーンしよう。	竜王の城。逃げようとしてもシツコク追ってくる手強い敵。

ドラゴン族

モンスターの名前	ドラゴン	キースドラゴン	ダースドラゴン
生命力(HP)	49～65	52～69	75～100
得られる経験値(E)	45	60	100
得られるお金(G)	120～160	112～149	105～139
あらわれる場所・攻略法など	沼地の洞窟、メルキド周辺他。レベル12以上で対戦可能。	竜王の城。炎をはくし、呪文はきかず、とてもムズイ敵。	竜王の城。ダメージが大きい。逃げられるときは逃げよう。

竜王

竜王の仮の姿

竜王との一騎討ちはレベル20以上にならないとむずかしい！　MPを消耗しないでたどりつければ、ベホイミと薬草で回復しながら勝負だ！

これが竜王の正体だ

ドラゴンクエスト モンスターマップ

地上に巣くうモンスターたち

A

スライム
スライムベス

B

スライム
スライムベス
ドラキー
ゴースト
おおさそり
まほうつかい

C

ゴースト
メイジドラキー
おおさそり
まほうつかい
スライムベス
スライム

D

ゴースト
メイジドラキー
おおさそり
まほうつかい
がいこつ
スライムベス

F

リカントマムル
キメラ
しのさそり
かげのきし
しりょうのきし
ヨロイのきし

G

メタルスライム
キメラ
メイジキメラ
スターキメラ
かげのきし
しりょうのきし
ヨロイのきし
キラーリカント

H

メイジキメラ
スターキメラ
かげのきし
ヨロイのきし
キラーリカント
だいまどう
ドラゴン

I

キメラ
しりょう
ゴールドマン
リカントマムル

J

メイジキメラ
スターキメラ
ヨロイのきし
かげのきし
キラーリカント

K

ドラキー
メイジドラキー
ゴースト
おおさそり
まほうつかい
がいこつ
スライムベス

L

メイジドラキー
おおさそり
てつのさそり
がいこつ
まどうし
リカント

M

がいこつ
しりょう
てつのさそり
ゴールドマン
リカントマムル
まどうし

N

ヨロイのきし
かげのきし
メイジキメラ
スターキメラ
キラーリカント

地下や町にすむモンスターたち

竜王の城

ドラゴン
キラーリカント
スターキメラ
だいまどう
あくまのきし
キースドラゴン
ストーンマン
しにがみのきし
ダースドラゴン

沼地の洞窟

ゴースト
メーダ
ドロル
おおさそり
まほうつかい
ドラゴン

ドムドーラの町

ドラゴン
スターキメラ
キラーリカント
だいまどう
あくまのきし

岩山の洞窟

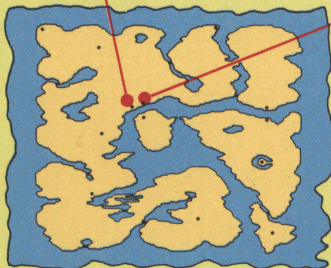
メーダ
ドロル
ゴースト
メトロゴースト
ドラキーマ
おおさそり
がいこつ
まほうつかい
まどうし

ガライの墓

メトロゴースト
ヘルゴースト
ドロル
ドロルメイジ
メーダロード
ドラキーマ
がいこつ
まどうし
リカント
てつのさそり
しりょうのきし

ドラゴンクエスト 冒険の旅

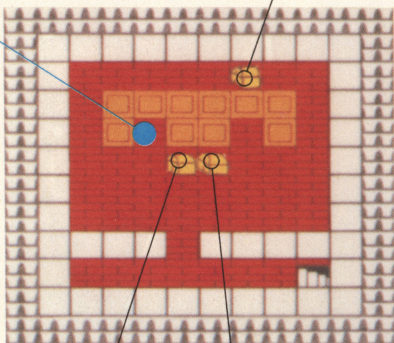
※タイトルの上のレベル数は、これ以上ならだいじょうぶという安全圏。もちろん、やりり方しだいでは、これ以上でもこれ以下でも……。

ラダトーム城とラダトームの町

旅のはじめは、人々の話を聞くことから。コミュニケーションが大切なんだ！

さあ、いよいよ冒険の旅のはじまり！　旅の目標、進み方、敵のことなど、わからないことだらけでも、だいじょうぶ！　ラダトームで人々の話に耳を傾ければ、準備OKさ！

プロローグ・王室で

王様

その昔、勇者ロトが神からその玉を授かり魔物たちを封じこめたという。しかし竜王がその玉を闇にとざした。竜王を倒し、光の玉をとり戻してくれ。ワシのおくりもの、宝の箱をとるがよい！　この部屋の兵士に聞けば旅の知識を教えてくれよう。

ラダトーム城内

王室の階段を下りるとラダトーム城内。人々に話しかければ、旅の知恵を教えてくれる。ホイミの呪文が使えるようになったら、祈りをささげる老人のところへ行こう。MPを回復してくれるよ。

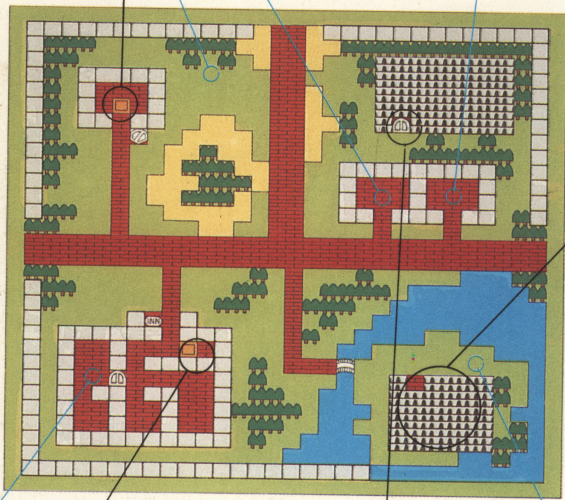
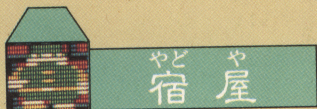
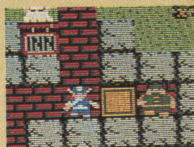
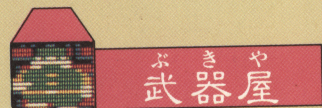
ラダトームの町

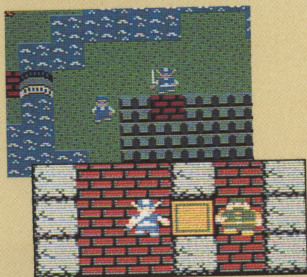
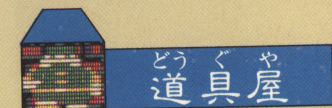
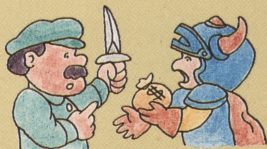
お城から一歩外にふみだすと、そこはラダトーム平野。すぐ東に見えるのがラダトームの町だ。城下町らしい活気はあるけれど、人々の話を聞けば、平和とばかりはいえなさそうだ。この町の武器屋、道具屋で旅のしたくを。予算は王様から贈られた120Gだ。

宿屋

ひとばん **6** ゴールド

戦いで減ったHPやMPを100%回復できる。時々立ち寄ろう。

武器屋

・値段リスト・	ゴールド
竹ざお	10
こんぼう	60
洞の剣	180
布の服	20
皮の服	70
皮のタテ	90

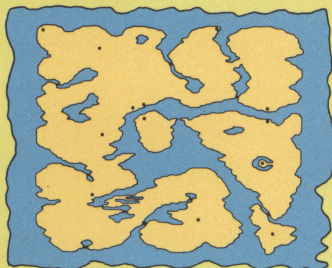
アレフガルドの武器や防具の中では最も素朴なものをそろえている。それだけに安く、良心的なお店。旅のしたくはここでととのえよう。エニクスは、まずこんぼうと布の服を買うことにした。

道具屋

・値段リスト・	ゴールド
薬　草	24
たいまつ	8
竜のウロコ	20

長旅に薬草は必需品。でも最初に買いたいのは竜のウロコ。20Gと安く、身につけるだけで守備力が2アップしちゃうのだ。

レベル1～ 2

お城の近くで経験をつもう

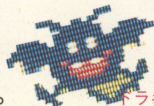
準備はOK、さあ旅立ちだ！最初はお城の近くで、あせらずじっくり戦おう

▲さあ、いよいよ旅立ちだ

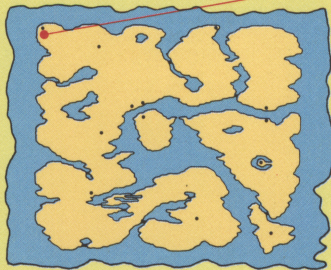
ラダトームの町で旅のしたくをととのえたら、いよいよ旅立ちだ。アレフガルドは広いけど、勇者エニクスはまず、ラダトーム周辺で経験をつむことにした。このあたりは敵もスライム、スライムベス程度だし、少し足をのばしても、ドラキーやゴーストくらいしか敵は出てこない。レベル1とか2でも十分に勝ちめのあるモンスターばかりだから、安心して戦える。ここでじっくり経験つめば、自然にレベルも上がっていく。レベルが上がれば遠出して、より強い敵とも戦えるってわけだ。もちろん貯金もしなくちゃネ。

スライム

▲スライムベスなんてヘッチャラさ

ゴースト

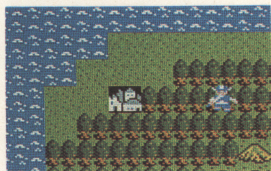
▶やったゾ！レベルが上がった！

ドラキー

レベル3〜 3

ガライの町

吟遊詩人ガライがつくったといわれる伝説の町。ここには大きな秘密がありそう

お城の近くで経験をつみ、レベルが3以上になってホイミの術が使えるようになったら、少し遠出してもだいじょうぶだ。まずはラダトームの町でウワサに聞いたガライの町へ……

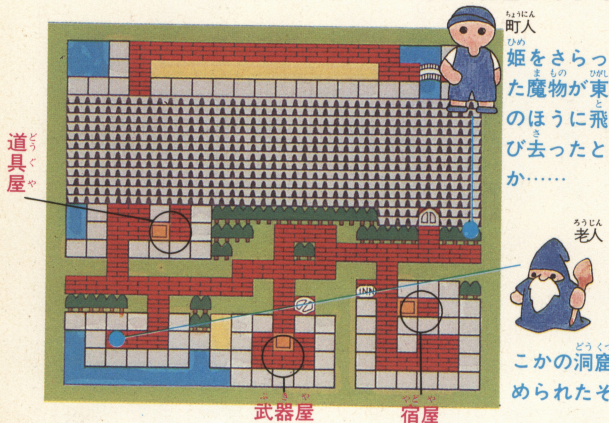
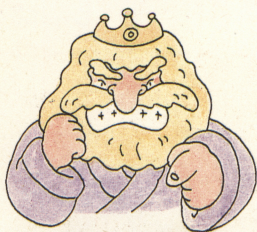
ガライの町の周辺で

▲ガライの町に近づいたゾ

ラダトームから離れるにしたがって、なんだかドキドキしてくるが、ガライの町までの道のりは、そう遠くはないし、そんなに強い敵も出てこないから安心！　いちばん強い敵でも、せいぜい魔法使いどまり。かなりダメージを受けても、ホイミの呪文で回復しながら進めば、ガライはすぐそこだ。ガライの町はその昔、竪琴を友にアレフガルドを旅し、詩を語ったという、吟遊詩人ガライがつくった町なのだそうだ。

▲魔法使いも、ホイミやギラの呪文が使えれば、コワクないゾ

吟遊詩人ガライの町

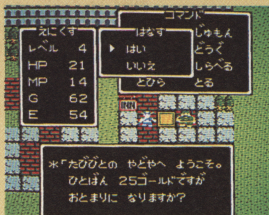
なんとなく落ち着いた雰囲気の町ガライでは、モンスターに連れ去られたローラ姫の行方の手がかりがつかめる。エニクスは人人の話をじっくり聞いて情報を集めたが、気になるのが、北に位置するカギのかかった建物。ここには何か秘密がありそうだ。

ロト外伝 王様にしかられて……

ロトの勇者といっても生身の人間。手強いモンスター相手に絶対負けないって保証はない。死ぬときは死ぬ。じゃあ死んだらどうなるかというと、もう何度も聞いたキミも多いと思うが、場面は突然、王様の前。「死んでしまうとはなにごとだ！ しかたのないやつだ。おまえにもう一度機会を与えよう」とお説教されてラダトームのお城から再スタート。強さやアイテムは死んだときと同じだけど、ゴールドは半分になってるよ。

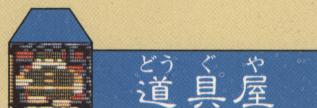
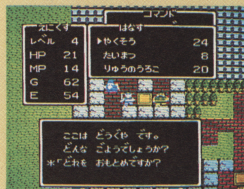
宿屋

ひとばん **25** ゴールド

ラダトームとくらべるとちょっと高いが、命にはかえられない。

武器屋

この武器屋には、冒険の前半から中ほどにかけて、スムーズに旅を送るために必要そうな商品がいっぱい。鉄のヨロイに身を固め、鉄のタテと鉄のオノで戦えたら、きっとラクにちがいない。でも、そのためにはお金がいるのだ。とりあえずエニクスは、銅の剣を買ったのだった。

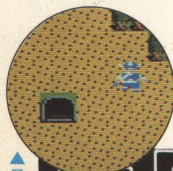
・値段リスト・	ゴールド
こんぼう	60
銅の剣	180
鉄のオノ	560
皮の服	70
くさりかたびら	300
鉄のヨロイ	1000
鉄のタテ	800

道具屋

・値段リスト・	ゴールド
薬草	24
たいまつ	8
竜のウロコ	20

これからの遠出にそなえて、薬草はぜひ買っておきたい。でもお金はあっても、6個まで。

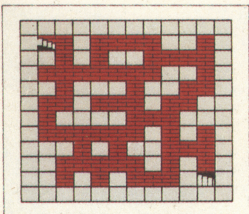
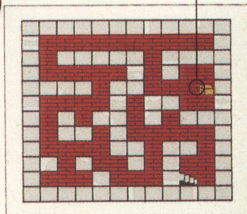
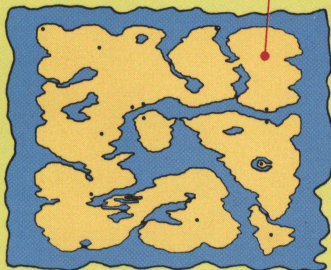
レベル3～

4

ロトの洞窟

偉大なる勇者ロトのメッセージが記された石板が！　ロトの血を引く者は…！？

ガライからの帰り道、砂漠の中に洞窟を見つけたエニクスは、中を探険してみることにした。なにしろ初体験のこと、たいまつに火をつけ、こわごわ中を歩きはじめたが、モンスターがあらわれないのでひと安心。歩きまわった末、見つけたのが宝箱の中の石板。そこにはロトのメッセージが記され、3人の賢者に託したものがないと、竜王は倒せないという。

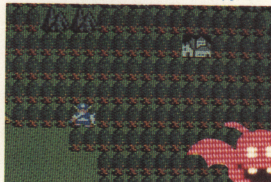
▲ロトの洞窟の入口

▲地下2階に石板が！

マイラの村

道具屋でキメラのつばさを買うと、ラダトームの城までラクラクひとっ飛び！

ラダトームから東へ、そして北へ進路をとると、森の中に町らしいものが見える。それがマイラの村だ。緑に囲まれたこの美しい村でもきっと、有力な情報が得られるはずだ。

マイラの村への道

▼あれに見えるはマイラの村だ！

メイジドラキー

橋を渡るごとに敵が強くなる——たしかそう聞いていたが、ラダトームから橋を2つ渡っても、そうたいしたモンスターはあらわれない。レベル5〜6くらいになっていれば、大さそりやがいこつもへいっちゃらさ。ちょっとしつこいメイジドラキーなんていうのもいるけど、ギラでやっつけちゃおう。それでもモンスターに出くわすのはイヤだという人は、なるべく平地を進めばいい。山や森の中のほうがモンスターが出やすいみたいだからね。

がいこつ

温泉のわきでる村

こうして無事マイラの村にたどりついたエニクスは、さっそく人々の話を聞いてまわった。そして町の北に温泉を見つけたが、残念なことに、このお風呂で旅の疲れをいやすことはできなかった。さらに北西の沼地に陣取る老人は、役立つ助言をしてくれた。

老人

ロトの勇者よ！
その武器では竜王
を倒せまいぞ！
また来るがよい

女性

ここは露天風
呂でございま
～す

兵士

ゴーレムは
笛の音がに
がてときく

← 大サービス！ カギがないと聞けない情報も入ってるよ

老人

笛を手に入れたか？

兵士

ウワサでは、リム
ルダールにカギを
売る店があるらし
い

商人

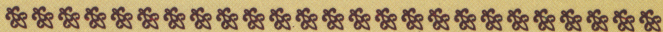
南の島に行きまし
たか？　そこには
リムルダールとい
う町があるらしい

町人

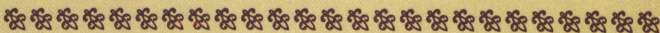
南の島はコワ
イところ。十
分力をつけて
から行かない
と、生きて戻
れないかも

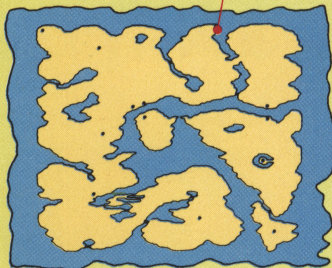
宿屋

ひとばん **20** ゴールド

南の島へ渡るさいのワンステップとなる村だから、ぜひここで充電しておきたい。そのための20Gは、高くはないよね。

武器屋

このお店で、どうしてもほしいのが鋼鉄のヨロイ。ウ〜ン、高いけど、強い魔物がいっぱいの南の島に渡るには、ビシッと装備を固めておきたいものね。

・値段リスト・	ゴールド
銅の剣	180
鉄のオノ	560
鉄のヨロイ	1000
鋼鉄のヨロイ	3000
皮のタテ	90

道具屋

マイラの村の入口からこの道具屋に行きつくには、ぐるりとひとまわりしなければいけない。途中で「ロトの勇者の証拠は？」なんて言うイヤなヤツもいるけど、無視！この道具屋は、アレフガルドで数少ない、キメラのつばさを売っているお店。一気にお城まで戻れるこのアイテム、長旅にはぜひ持っていきたいね。

・値段リスト・	ゴールド
薬草	24
たいまつ	8
竜のウロコ	20
キメラのつばさ	70

雨のほこら

雨雲のつえってなんだ!? しかも銀のたてごとと交換だって!? どーしよう?

▲雨のほこらで老人がいうには

マイラの村の西北に雨のほこらを見つけたエニクスは中に入ってみた。そこには老人がいて「この地のどこかに魔物たちを呼びよせる銀のたてごとがある。それを持ち帰ったら勇者と認め、雨雲のつえをさずけよう」だって。こまったゾ。

ロト外伝 のろいのベルトは恐ろしい

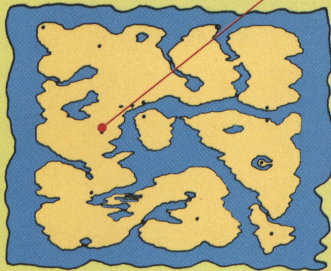
のろいのベルト

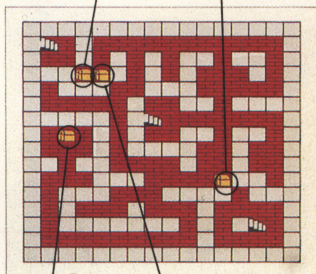
ガライの墓や竜王の城で手に入るのろいのベルト。これを身につけると、たちまちのろわれてしまう。のろわれたまま死んでしまうと、王様の前に復活しても、HPは1だけ。「のろわれおって!」とカンカンに怒られ城を追いだされてしまう。のろいをといてくれるのはラダトームの町の老人だ。

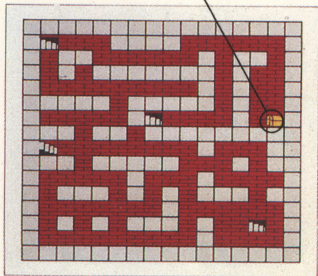
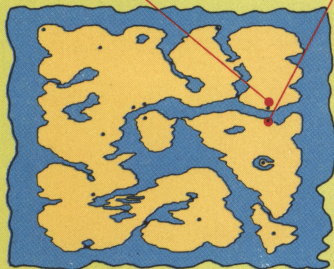
レベル7〜

7

岩山の洞窟

モンスターも宝物もいっぱいの洞窟を探険だ！

▲岩山の洞窟の入口だ！

だいぶレベルも上がり、自信のついたエニクスは、ガライの町の南、岩山に囲まれた洞窟を探険することにした。敵は多いが、ここでがんばると、経験値は上がるし、お金もうんとかせげるよ。

レベル8〜

8

沼地の洞窟からリムルダール島へ

洞窟をぬけると、そこは魔物いっぱいの南の島！こりゃあヤリガイありそうだ！

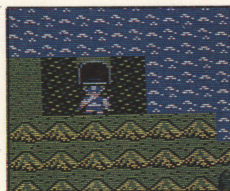
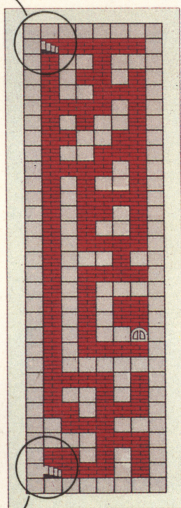
マイラの村で聞いた南の島。そこは手強い魔物がいっぱいの恐しいところだというが、エニクスもうレベル8。カギを手に入れるためにも、南の島へ行ってみようと決意した。マイラの南方へと足を運んでいくと、沼地の先に洞窟が！　沼地では一歩ごとにHPが2ずつ減っていくので、体力を十分にして前進だ。さて、洞窟の中はと、レミーラの呪文をかけると、奥にドアが見える。でも、ここはまっすぐ進んで、エニクスは外に出た。

▼沼地の洞窟の入口。ここから入ると……

沼地の洞窟

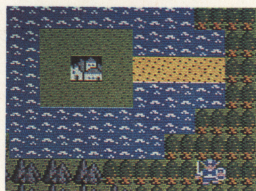
ここが出口

レベル9〜

9

リムルダールの町

ウワサに聞いたカギを売っている町って、ここだった。やっと見つけたゾ！

沼地の洞窟をぬけると、南の島、リムルダール島だ。この島の中ほどにある岩山に囲まれた湖の中に、めざすリムルダールの町が！　やっとカギを手に入れることができるのだ！

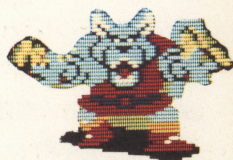
リムルダール島で

▲湖の中に町が！

▲ここが町の入口だ

リムルダール島に上陸すると、さすがに手強いモンスターがあらわれる。リカントや魔道士など、はじめて対戦する敵にビビッちゃいそうだけど、レベル9以上あればだいじょうぶ。リムルダールの町に行くのはラクラクだ。でも、もっと南方に行くと、キメラなどもあらわれる。ラリホーやマホトーンの呪文を駆使したいね。

リカント

リムルダールの町

老人

どんな扉も開けてしまう、魔法のカギはいらんかね？

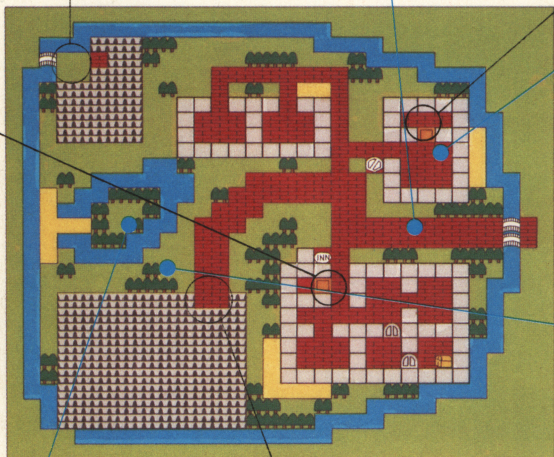
女性

おいで、ぼうや。パフパフしてほしいなら50Gよ（パフパフって、な、なんのこと？）

武器屋

兵士

竜王のウロコは鋼鉄のように堅いらしい

ラダトームのお城に太陽の石があるらしいね

老人

古い言い伝えでは、ロトはこの島の西のはずれに虹をかけたそうじゃ。そして竜王の部屋の隠されたる入口より闇に入ったと聞く……

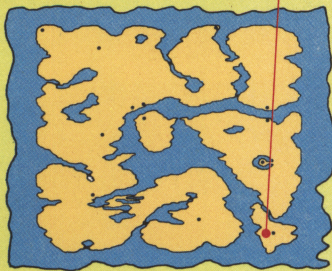
▶この建物を入ると…

町人

南にはもっと強い魔物が住んでいるよ

老人

聖なるほこらを見つけたか？　雨と太陽が合わさるほこらじゃ。南に行くがよい

町の外堀にそってぐるりとまわれば、そこがカギ屋さん。今までに立ち寄った町や村、城の中に、カギのかかった扉がいくつもあったが、その奥にはきっと大切な秘密があるはずだ。人の話を聞き、カギを買ったら、片っぱしからドアを開けてまわろう。

宿屋

ひとばん **55** ゴールド

高い!! でも、薬草を売ってないこの町では、泊るしかないね。

武器屋

・値段リスト・	ゴールド
銅の剣	180
鉄のオノ	500
鋼鉄の剣	1500
鉄のヨロイ	1000
鋼鉄のヨロイ	3000
魔法のヨロイ	7700

この武器屋さんの目玉商品は、鋼鉄の剣と魔法のヨロイ。なんてったって魔法のヨロイは歩くだけでHPを回復できるという、すっごく便利な商品。とりあえずは鋼鉄のヨロイでガマンして、お金がたまったら買いにこよっと。

! なんだ、なんだ! この町には道具屋がないぞ。ということは、あの元気の素・薬草が買えないってわけだ。

カギ屋

カギ代 **53** ゴールド

〝どんな扉も開ける魔法のカギ〟は、6個まで買うことができる。やっと見つけたカギ屋さん、買えるだけ買っておこう。それに、ここはいちばん値段が安いんだ。

◀町の北西のはずれがカギ屋サン。中には老人が

聖なるほこら

"おろか者！"と老人にどなられ、追いだされてしまったよ！

▲岩に囲まれた地下への入口を入ると、老人が……

リムルダールの人々に聞いた聖なるほこらは南のはずれに。キメラや死霊、リカントマムルなど、手強い敵と戦いながら、やっとたどりついたエニクス。でもロトの血を引く者のしるしがないからと追い帰されてしまった。グッスン！

ロト外伝　欲ばると、死の首かざり！

死の首かざり

岩山の洞窟には、100G以上入っている宝箱があるね。これは一度洞窟の外に出ると、またあらわれるから、何度でも取ることでき、たちまちお金持ちに！　でも、欲ばりすぎると、死の首かざりが出てくることもあるぞ。これを身につけると、のろいのベルトと同じになっちゃうから要注意だ！

レベル11～ 11

重要アイテムを探そう

竜王を倒すための重要アイテムはどこに？ 人人の話をまとめ、探してみよう！

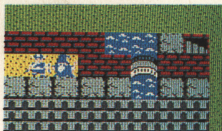
親切なリムルダールの人々は、太陽の石やマイラの温泉の秘密など、いろんなヒントを与えてくれた。カギも手に入ったし、さあ、町、村、お城のすみずみまで調べてまわろう。

太陽の石（ラダトームのお城）

リムルダールの兵士に聞いたとおりなら、ラダトーム城のどこかに太陽の石があるはずだ。エニクスはお城の北にある扉をカギで開け、中に入ってみた。オッ！　ここにもカギ屋が！　このあたりがクサイな。一歩進むごとに激しくHPを消耗するバリヤーを渡ると、兵士がカライの墓のヒントを教えてくれた。さらに歩くと、オヤ、こんなところに地下室が！　太陽の石を見つけたゾ。

太陽の石

▲バリヤーに気をつけろ！

銀のたてごと（ガライの墓）

▲ガライの墓の入口はここだ！

ラダトームの町の扉の中の兵士の話と城のバリヤーの奥の兵士の話を総合すると、そう、ガライの建物の中に秘密があった。エニクスは墓への入口を見つけた。

ガライの建物の中

老人

たてごとは魔物たちを呼びよせる。ガライの墓に近寄るな

商人

エーイ、持ってけ、ドロボー！

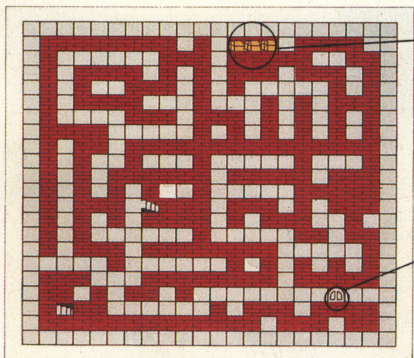
兵士

この兵士は2人とも「私は忙しい、隣のヤツに聞いてくれ」とめんどくさそう。せっかくカギを使ったのに……！

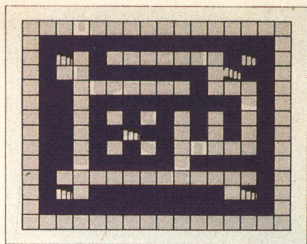
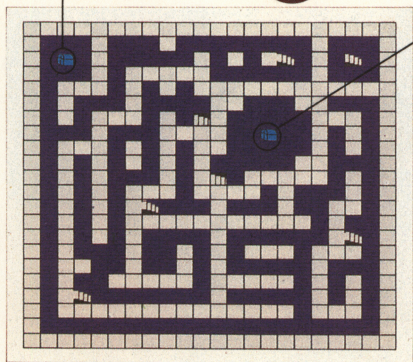
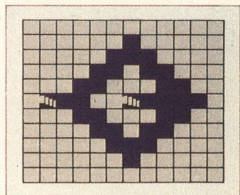
ゴールドやたいまつ、薬草など。取るたびに中身の変わる宝箱

町人

はるか南にドムドーラの町がありました。今もあるのでしょうか

B1

ゴールドや薬草など。そのときによって中身が変わる

カギが必要。ここを通らないとB2より下に行けない

恐怖ののろいのベルトが隠されている宝箱。いいものを見つけたと身につけたりすると、もうタイヘン。のろわれちゃうぞ〜〜〜！　道具屋に持っていけば、180Ｇと高く売れるのだ。

この中に問題の銀のたてごとが隠されている

さすが重要なアイテムを隠してあるだけあって、ガライの墓のつくりは複雑。一度地下４階におりてから、たてごとをねらおう。

雨雲のつえ（雨のほこら）

雨のほこらの老人は言葉を残して…

かつて雨のほこらで言われたことを思い出し、エニクスは銀のたてごとを手に雨のほこらへ急いだ。雨のほこらに着き、たてごとをさしだすと、「わしは待っておった、そなたのような若者があらわれることを。さあ、宝の箱を取るがよい」と言い残し、老人は姿を消した。さっそく宝箱を開けてみると、あったぞ、雨雲のつえが！

雨雲のつえ

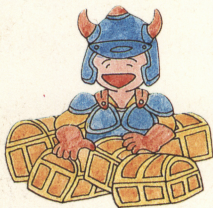
妖精の笛（マイラの村）

リムルダールのよしりーんじいさんが、「マイラの露天風呂から南に4つ歩き、調べるがよい」と言っていたのを思い出し、エニクスはこんどはマイラに行った。言われたとおり、4つ歩いて調べると、なんと"妖精の笛"なるものが見つかった。人に聞いた話をまとめると、どうやらゴーレムというモンスターを、この笛で眠らせることができるらしい。

▲露天風呂から4歩下に！

マイラの村の扉の中の老人は、「笛を手に入れたら、メルキドの町に行くがよい」と言っているけど、メルキドっていったいどこに？　まだまだ旅はつづきそう。

妖精の笛

ロト外伝 ラダトーム城の宝箱は無限？

ラダトーム城の西側に、扉に閉ざされた中で、兵士が番をしている4つの宝箱があるよネ。この宝箱の中身は10G前後と大金じゃない。でも"チリも積もれば山となる"話を教えてあげよう。まず、ラダトーム城のこの4つの宝箱を全部取ってしまい、次にガライの墓か岩山の洞窟に行き、わざと敵にやられて死んでしまう。すると場面はまたお城。王様のおこごとを聞いたらすぐ例の扉を開け、また4つの宝箱を取る。すると、ほら、消えない宝箱があるだろう。あと何度でも、好きなだけ取りほうだいってワケ。ヒマのある人はどうぞ！

ローラ姫救出作戦【沼地の洞窟で】

ローラ姫の閉じこめられている場所がわかったゾ！　さあ、姫を助けにいこう

沼地の洞窟で見た扉の奥があやしい！　ガライの町で聞いた話とも一致する。ローラ姫はここだ!!

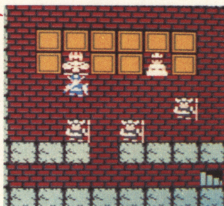
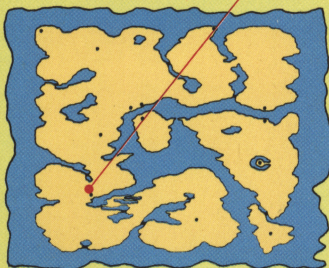
ローラ姫の番人はドラゴンだ。必ずここにあらわれる。

ラリホーを使って眠らせちゃえば楽勝さ！

カギを使って扉を開けると……ほら！　やっぱり姫が閉じこめられていた。ちょっぴり顔色が悪いけど、元気そうだ。話しかけると、とてもうれしそう。さあ抱きかかえて、ラダトーム城に直行だ。王様を早く安心させてあげよう。

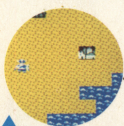
城に連れ帰ると王様は大喜び。″どうぐ″の中に″ローラ姫の愛″が加わったゾ。

レベル13〜

13

廃虚の町ドムドーラ

かつては栄えていたこの町も、今では魔物の巣。ひとり歩きは危険がいっぱい！

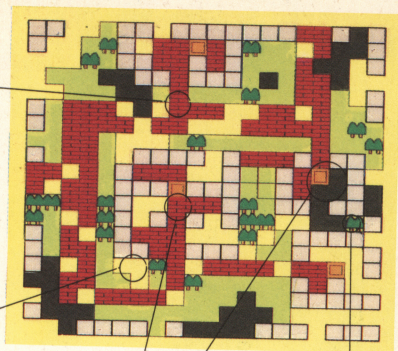
ガライの町のはるか南に砂漠に囲まれた町がある。手強いモンスターたちに追われ、助かった！ とばかり逃げこんでも、ここは廃虚の町。数歩、歩くごとに魔物に襲われるのだ。

魔物のすむ町

キメラ

橋を2つ越え、ドムドーラ砂漠まで来ると、さすがに敵も強いヤツばかり。死のさそり、ヨロイの騎士、キメラなどなど、レベル11になったエニクスももうヘトヘト。やっと見つけた町に逃げこんだまではよかったが、なんだこの荒れようは！ そうかこれがウワサに聞く魔物に滅された町か。こんな町は一刻も早く立ち去ったほうがいい。もう二度と足を踏み入れるものか！

▲あれに見える町は？

▲ウッ！ 廃虚だったのか！

荒れはてた町の中には、こんな沼地がいっぱい。ＨＰの消耗に注意！

町の外の砂漠から砂が舞いこみ、あちこちにふきだまりができている

町の中にはこのように、お店のあともいくつか見られる。魔物に占領される前は、さぞにぎやかだったのだろう

なぜかこの木のところに、決まって悪魔の騎士があらわれる。逃げると画面が展開し、エニクスは一歩後退。なぜだろう？

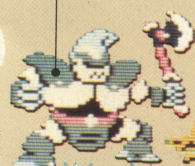
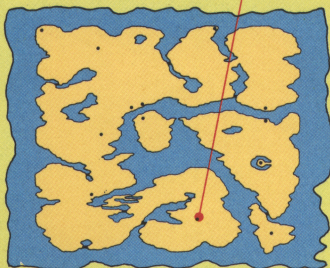
・ドムドーラにすむモンスター

悪魔の騎士：ラリホーを使うから、先にマホトーンで呪文を封じこめよう

ドラゴン：炎をはくので要注意！

大魔道：ベギラマを使うので、ＨＰが低いと危険！

スターキメラ：ベホイミでキズを回復させちゃうから、マホトーンを

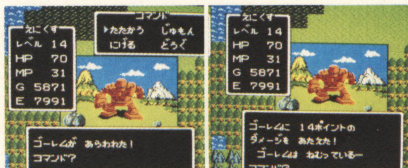
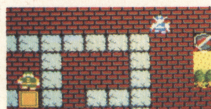
キラーリカント：体力で攻撃してくるヤツなので、根気よく戦うべし

レベル14～ 14

城塞都市メルキド

辺境の地にたつ大都市メルキドには、竜王と戦うための情報がいっぱいだが…

アレフガルドのはずれ、高い城壁に囲まれた都市の周囲は、強い魔物がウヨウヨ。行きつくだけでもタイヘンなのだ。

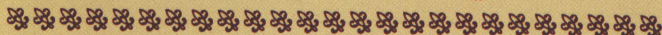
見張り番ゴーレム

▲やっと町を見つけたゾ

「笛を手に入れたらメルキドへ行け」というマイラの老人の言葉を頼りに、エニクスはアレフガルドの奥の奥までやってきた。ここまで来ると、影の騎士やスターキメラなど、敵も強者ぞろい。命からがらたどりついたと思ったら、町の入口にゴーレムが立ちはだかっている。そうか、コイツにあの妖精の笛を使えばいいのか！　ほら簡単に眠ってしまったぞ。あとはこっちのもの、楽勝だ！

▲城壁の門にゴーレムが！　でも、笛をふくと……

▶ここはメルキドの入口

宿屋

ひとばん **100** ゴールド

武器屋

メルキドには武器屋が3軒。炎の剣、水鏡のタテを買いたいね。

Ⓐ・値段リスト・	ゴールド
竹ざお	10
こんぼう	60
銅の剣	180
皮の服	70
くさりかたびら	300
鉄のタテ	800

Ⓑ・値段リスト・	ゴールド
鉄のオノ	500
鋼鉄の剣	1500
鋼鉄のヨロイ	3000
魔法のヨロイ	7700

Ⓒ・値段リスト・	ゴールド
炎の剣	9800
水鏡のタテ	14800

道具屋

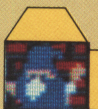
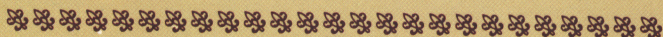
道具屋も2軒ある。辺境の地だからこそキメラのつばさだよね。

❶・値段リスト・	ゴールド
薬草	24
たいまつ	8

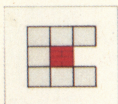
❷・値段リスト・	ゴールド
竜のウロコ	20
キメラのつばさ	70

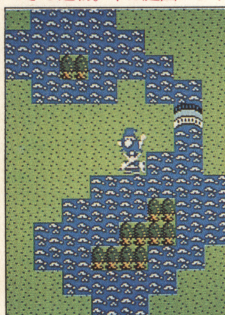
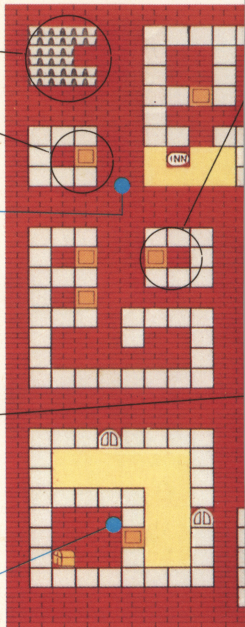
カギ屋

カギ **98** ゴールド

聖水屋

聖水 **38** ゴールド

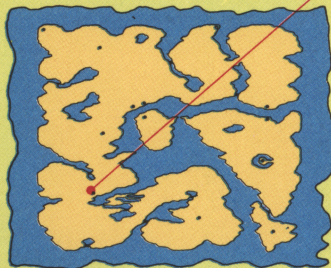
メルキドの町

メルキドの町には大勢の人がいて、活気にみちている。次々と人に話しかければ、いろんな情報が手に入る。中でも、ロトのヨロイとロトのしるしに関する話は特ダネだ。町の中央をしめる建物に入るには、壁を押すだけでいい。中はさながら室内庭園だ。

商人

わたしの家はその昔、ドムドーラの町で店屋をしていたとか。店は町の東にあり、〝ゆきのふ〟じいさんのとき、町が魔物たちに襲われ、この町に逃れてきました

老人

そなたがしるしを求めるなら、この町の神殿にすむ長老をたずねるがよい

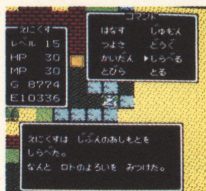
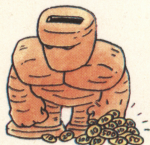
兵士
ウワサでは、ロトのヨロイは人から人へ。"ゆきのふ"という男の手に渡ったそうだ
道具屋②
武器屋Ⓐ
聖水屋
カギ屋
武器屋Ⓒ
昔、うちのじいさんがよく言っていた。友だちの"ゆきのふ"は、自分の店の裏の木に何かうめたらしいと……
商人
古い言い伝えでは、勇者ロトの使った剣は鋼鉄をもくだくそうじゃ
老人
武器屋Ⓑ
行くがよい、そして探すがよい。ラダトームのお城まで北に○、西に○のその場所を！
老人

ロトのヨロイを発見！【ドムドーラ】

二度と来たくなかったドムドーラ。でもロトのヨロイがあるというからには！

メルキドで聞いた話を総合すれば、ロトのヨロイはまちがいなくドムドーラに！　町の東のお店のあと、そしてその裏手に立つ木の下をめざせ！

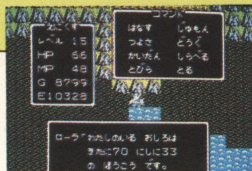
▲悪魔の騎士を倒せ！

ロトのヨロイ

ドムドーラの東のお店の裏手の木といえば、ゲゲッ！　決まって悪魔の騎士があらわれる場所。でも、ここで引きさがっては勇者じゃない！　根性一発、ヤツを倒して、足元を調べたら、あったぞ!!

ロト外伝　ゴールドマンは歩く貯金箱

ごっつい体格のゴールドマンの生命力は約42HP。手ごろにやっつけられ、手に入るお金は約180G。やめられまへん！

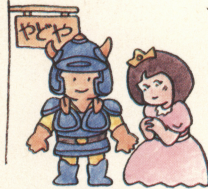
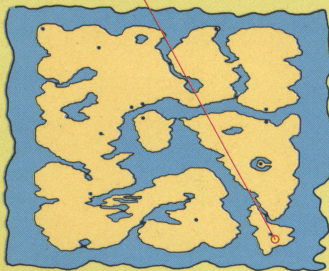
レベル16〜 16

ロトのしるしを探せ！

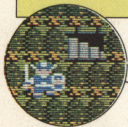
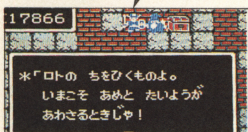
“ロトのしるし”こそ、勇者ロトの血を引く者のあかしだ！

▲ロトのしるしまであと数歩！

メルキドの長老が教えてくれたロトのしるしのある場所――ラダトームのお城まで北に70、西に40の場所とは？……そう、心強い味方“王女の愛”があるんだ。エニクスは慎重に進み、足元を調べた。そしてついに発見!!

ロトのしるし

ロト外伝 ローラ姫と宿に泊ると……

ローラ姫を助けだしたあと、すぐお城に戻らなければいけないってことはない。体力回復のため、宿に泊ったってかまやしない。べつに2人分のお金はとられないしね。でも泊った翌朝、宿のおじさんは「ゆうべはお楽しみでしたね」なんて言う。おじさん、ボクら楽しいことなんかしてない(?)よ。

聖なるほこら──虹のしずく

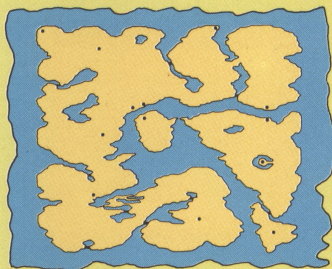
一度は「おろか者！」と追い帰された聖なるほこら。こんどこそ、何かが！

聖なるほこらの老人は、やっとロトの血を引く者と認めてくれた！

ロトのしるしを持っていなかったばかりに、前は追い帰されてしまったが、こんどはＯＫ。「今こそ雨と太陽が合わさるときじゃ」という老人の言葉とともに、太陽の石と雨雲のつえが虹のしずくに変わった！

ロト外伝 ロトのヨロイはスグレモノ

竜王の城に乗りこむのに、ぜひ身につけておきたいのがロトのヨロイ。沼地でもバリヤーでもダメージを受けることがないし、歩くだけでHPを回復できるのが何よりうれしい。魔法のヨロイもHPを回復できるけど、もっとスグレモノだ。

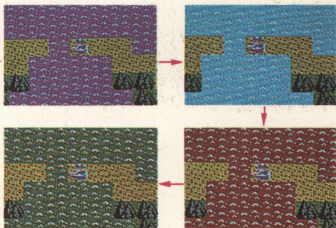
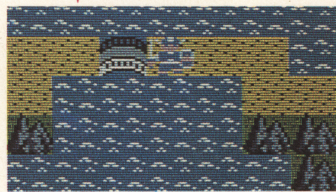
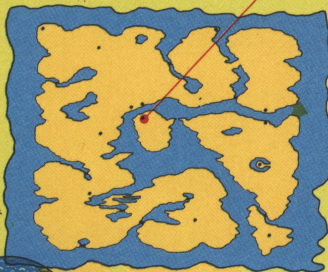
レベル18〜

18

さあ、竜王の島へ渡ろう！

虹のしずくの使い道……それは竜王の島へのかけ橋。さあ、道を急ごう!!

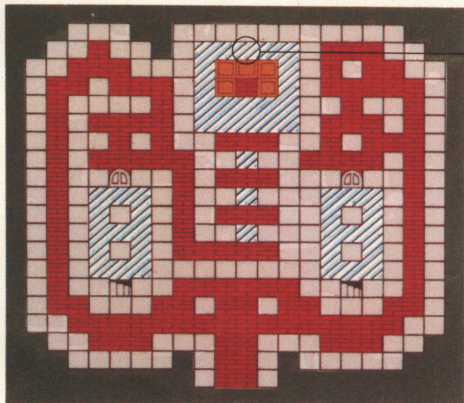
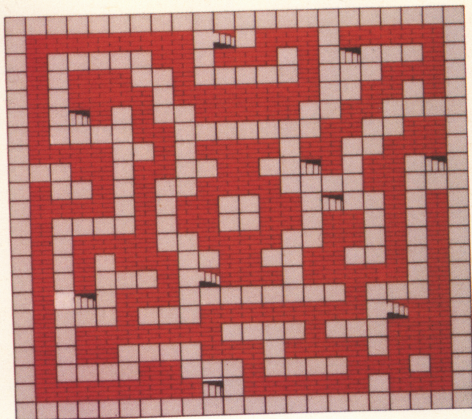
虹のしずくを手に入れても、使い方がわからなければしようがない。あちこちで聞いた話をよ〜く思い出してみよう。

虹のしずくを天高くかかげると

美しい七色の光につつまれ……

橋がかかった！

かつてロトの勇者は、雨と太陽が合わさるとき、リムルダールの西の岬に虹の橋をかけたという。ということは、雨雲のつえと太陽の石を合わせてかえた虹のしずくこそ、その橋をかけるもの。エニクスは、リムルダールの西の岬に立ち、虹のしずくをかかげた。するとどうだ！　あたりは七色に輝き、竜王の島への橋がかかった！

竜王の城

ついに念願の竜王の城にやってきた！ 竜王を倒し、真の勇者になれるか!?

▲やっと竜王の城にたどりついたゾ

竜王の島の魔物たちをやっつけ、ついにやってきた竜王の城。でも入口にたたずんだエニクスの目に竜王の姿は写らない。オヤ？ 扉の奥、バリヤーの先に階段が見えるゾ。とりあえず、おりてみよう。

なんだ、これは!? だまされた！　右の階段も左の階段もワナだったのだ。とすると……そうだ！　リムダールの老人が言っていた。「ロトは竜王の部屋の隠された入口より暗闇に入った」と。どこかに秘密の出入口があるにちがいない、と竜王の玉座らしい椅子に座って考えていると、背後にかすかに風を感じた。もしかしてここに……？　エニクスは椅子のうしろにまわり、足元を調べてみた。やっぱりあったぞ！　地下への秘密の階段が！

ほら、玉座のうしろに秘密の出入口が！

◀悪魔の騎士
ラリホーを使うから、マホトーンで封じてから挑戦！

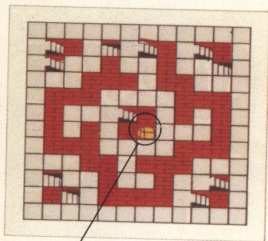
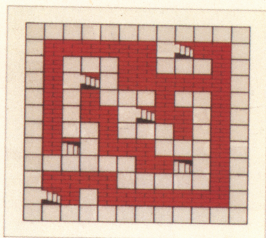
◀ドラゴン
もうぜんぜん、コワクないゾ

◀ストーンマン
初登場！　体力のかたまりみたいなヤツで、手こずる。逃げるのも一方法

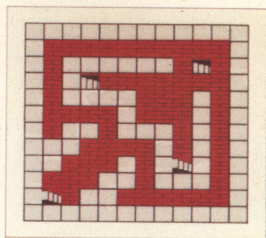
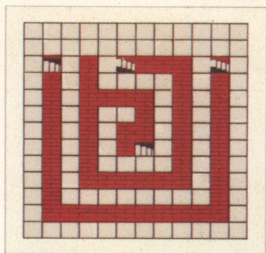
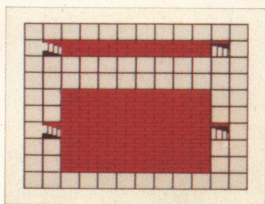
◀キースドラゴン
こいつも初登場だけど、おそるにたりず、だ

◀大魔道
ベギラマだけに要注意！

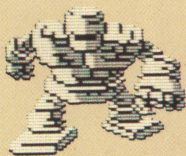
▲キラーリカント
もうおなじみの敵。しぶとさに負けるなよ

竜王の城は地上１階、地下７階。どうやらその最下部、地下７階に、竜王のほんとうの玉座があるらしい。そこまでたどりつくのがまたひと苦労。とくに地下５階から下は、初めて出くわす強敵がゾロゾロ。よほど心してかからないと行きつけそうもないゾ。

この宝箱にロトの剣が隠されている。そう、あのウワサに高い名剣だ。竜王と対決する前にぜひ手に入れておきたい武器だが、この宝箱に行きつくには、一度地下４階におりてからじゃないとだめだ。階段の位置を覚え、迷わないようにしよう。

ロト外伝 世界の半分をもらったら？

もし、竜王の口車にのせられて、世界の半分をもらうとどーなるか？　竜王がくれる世界は闇の世界。まっ暗な中に閉じこめられて一巻の終わり！　竜王も復活の呪文を教えてくれるけど、な、なんと、レベル１！　だまされるなヨ。

地下５階から下のモンスターは、しつこいヤツばかり。逃げてもまわりこんで、はなしてくれないことが多い。とくに死神の騎士、ダースドラゴンは要注意だ。

▲死神の騎士

逃げてもまわりこんではなさないイヤなヤツ。おまけにベギラマを使うので手に負えない。まさに死神だ。正攻法で戦うのがベスト

◀ストーンマン

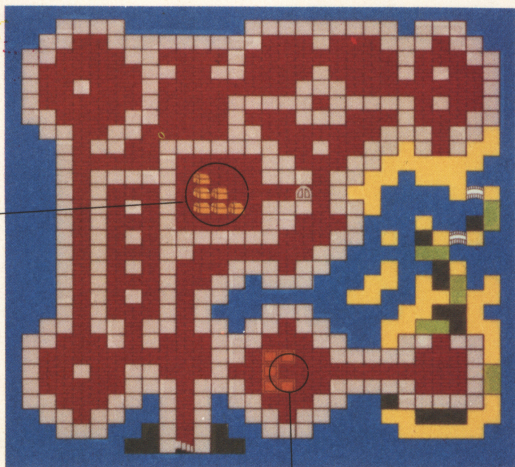
上の階にも出てくるが、とにかく体力だけのヤツ。逃げたほうがラクかも

◀ダースドラゴン

攻撃力は強いし、逃げてもまわりこんでくる、しぶといヤツ。そのうえラリホーで眠らせようとするから、かなわない。逃げるより、マホトーンで呪文を封じこめてから戦ったほうがよさそうだ

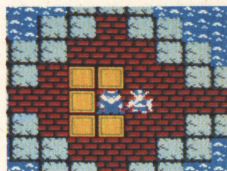
さあ、竜王と対決だ!!

竜王の本拠地は地下7階の地底宮殿！　玉座までグルリとまわって行くのだゾ

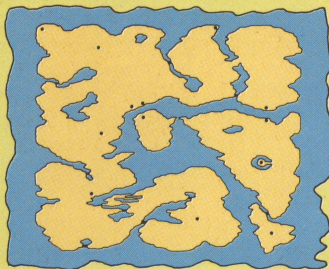
宝箱の中身はゴールドとのろいのベルト！ ラストまぎわになってのろわれたりしないようにネ！

ここにデンとひかえているのが竜王だ。そばまで行ったら話しかけてみよう

▼宝箱の中が気になるが……

やっと竜王の本拠地、地底宮殿に着いたエニクス。右手に見えるのが竜王にちがいない。でも、グルリとまわらなければ行けないみたいだ。目の前に宝箱がたくさん見えるけど、今さらそんなもの目じゃない。例によって、死神の騎士などうるさい魔物たちの妨害をかわしたがら突き進み、やっと竜王の前に来たゾ。

▲竜王に話しかけると……

なんだ、このオッサンは？　あまり強そうじゃないな。話しかけると「味方になれば、世界の半分をやろう」だって。断ると、戦いをいどんできたが、意外と簡単に倒せてほっとしたのもつかのま、ウワッ！　竜王が正体をあらわした。こいつはスゴイ！　受けるダメージはケタはずれ。ベホイミでHPを回復しながら地道に攻撃。ヤッター!!　ついに竜王を倒せたゾ！

正体をあらわした竜王にベギラマは役に立たない。ベホイミで自分のHPを回復しながら戦うしかない。だからMPは最低110ぐらい持って竜王の前に立ちたいものだ

エピローグ

光の玉を取り戻し、ラダトーム城に凱旋だ！王様とローラ姫がお待ちかねだ

竜王を倒し、光の玉を取り戻したエニクスは、突然、竜王の城の外にワープされた。竜王との戦いでギリギリまで減ってしまっていたHPやMPも100％回復している。早くラダトームの城に戻りたいところだが、ルーラやキメラのつばさを使うのも味けない。光の玉を取り戻し、再び魔物たちを閉じこめたんだ。勝利をかみしめ、歩いて帰ろう。

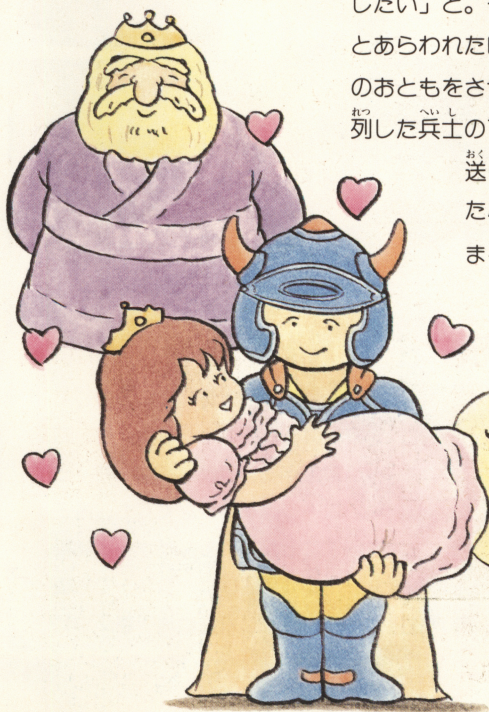
P 124
P 112
8288
29229
かいだん しらべる
とびら とる
*「さあ はやく おうさまのもとへ!

さあ早く、王様のもとへ！

あなたさまのおかげで平和が戻りました。王様もきっとお喜びでしょう！

ラダトーム城にて

▲みんな整列してお出迎えだ！

城への帰り道、町へ立ち寄ると、みんな口々にほめたたえてくれた。城へ着くと「早く王様のもとへ」とせきたてられる。整列した兵士の間を通っていくと、王様も出迎えている。「すべては古い言い伝えのままだ。そなたこそ、この世界を治めるにふさわしい。ワシにかわって国を治めてくれるか」と問いかける王様に、エニクスは答えた。「いいえ、私の治める国は、私自身で探したい」と。そのときツツーッとあらわれたローラ姫。「その旅のおともをさせてください」整列した兵士のファンファーレに送られて、2人の新たなる旅が今、はじまろうとしている。

Happy End.

ラストクレジット

LASTCREDIT

感動のエンディングテーマとともに、今、ラストクレジットが流れる。……この興奮は、真の勇者、キミのものだ！

DRAGON QUEST
STAFF

SCENARIO WRITTEN BY
YUJI HORII

MUSIC COMPOSED BY
KOICHI SUGIYAMA

CHARACTER DESIGNED BY
AKIRA TORIYAMA

SPECIAL THANKS TO
KAZUHIKO TORISHIMA

PRODUCED BY
YUKINOBU CHIDA

PROGRAMED BY
KOICHI NAKAMURA
KOJI YOSHIDA
TAKENORI YAMAMORI

CG DESIGNED BY
TAKASHI YASUNO

COPYRIGHT
ARMOR PROJECT 1986
BIRD STUDIO 1986
KOICHI SUGIYAMA 1986
CHUN SOFT 1986
ENIX 1986

DIRECTED BY
KOICHI NAKAMURA

ENIX

The End

ロト外伝 忘れ去られたローラ姫

もし"王女の愛"なしでロトのしるしを手に入れることができたら、ローラ姫の存在価値がなくなっちゃうね。ローラ姫を助けなくても、竜王を倒すことができるんだから。実際、姫を助けず竜王を倒しても、王様は大喜びで、ラストでも姫は出てこない。忘れ去られたローラ姫は永遠に地下室の中!?

ドラゴンクエスト㊙クイズ

※このクイズは自分でといてほしい。電話やハガキでの問い合わせには応じられないので、そのつもりでネ。

QUIS 1. 太陽の石のある場所は

次のタテのカギ、ヨコのカギの問いに答え、正しい記号を選んでくれ。右のラダトーム城の図で、その記号のまじわったところに太陽の石があるよ。(ヒント：赤くぬりつぶしたところのどれか)

タテのカギ 次の呪文のうち、いちばんあとで使えるようになる呪文はどれか？ 次の1～8から選んでくれ。

1.トヘロス
2.ホイミ
3.ギラ
4.レミーラ
5.ラリホー
6.マホトーン
7.ベホイミ
8.ベギラマ

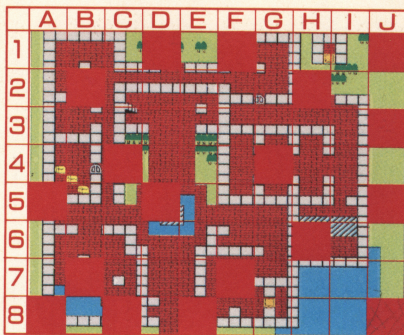
QUIS 2. ロトのしるしはどこに

次のA～Lの文章の中に3つだけウソの記述がある。その記号を選び、下の図の中のその記号をぬりつぶすと、ある地形が浮きでてくるんだ。ロトのしるしは、その地形の中、赤いポイントのところにあるよ。(ヒント：メルキドの町の南の地形だよ)

F	D	E	B	B	E	F	E	K	C	K	E	J	A	D	B	B	D	B	A
E	G	A	F	E	G	I	K	F	D	J	I	K	K	E	G	H	D	B	J
A	D	B	D	H	B	C	B	A	E	H	J	E	E	I	J	A	D	F	H
B	G	A	H	F	I	A	A	E	J	F	D	E	G	H	K	H	B	E	C
J	J	B	D	A	G	K	D	E	A	B	A	J	D	A	E	I	C	K	D
E	F	G	F	B	G	C	F	G	F	G	B	A	F	B	F	C	F	D	I
F	G	B	D	J	C	E	J	H	H	D	F	E	D	L	K	J	A	H	J
A	G	F	E	I	H	A	B	F	F	G	A	F	E	I	G	J	H	J	D
H	I	I	K	H	J	G	F	A	B	E	B	I	K	F	J	G	E	A	J
K	B	E	H	J	G	E	A	F	F	A	K	D	A	G	B	H	G	H	A
A	I	K	C	K	C	I	K	C	I	I	J	E	J	A	H	E	F	B	B

ヨコのカギ

最強のタテ、水鏡のタテが手に入るのは、どこか？
次のA～Jの中から選んでくれ。

A．ラダトームのお城
B．雨のほこら
C．竜王の城
D．リムルダールの町
E．ロトの洞窟
F．ドムドーラ
G．ガライの町
H．マイラの村
I．聖なるほこら
J．メルキドの町

A.アレフガルドの王様はラルス16世だ。
B.ドラゴンは炎を吐く。
C.メルキドの町には「私のドアドアとあなたのドラゴンクエストをかえっこして」という女性がいる。
D.メルキドの町のあるお店ではダイコンを安売りしている。
E.こんぼうは竹ざおより強い。
F.銀のたてごとは魔物たちを呼びよせるという。
G.聖水を売る店は２軒ある。
H.マイラの村には温泉がある。
I.ラダトームの町にはカギを売る店がある。
J.その昔、ロトはリムルダールの西に虹の橋をかけたという。
K.聖なるほこらでは、銀のたてごとと虹のしずくを交換してくれる

B	D	I	K	C	K	I	A	D	G	B
E	K	E	D	F	A	F	C	J	D	A
I	F	D	E	D	F	B	A	K	G	H
H	B	A	H	H	E	A	J	G	I	A
D	H	G	B	●	A	H	D	D	H	C
J	B	A	D	G	J	G	A	H	K	B
I	K	K	G	D	F	B	K	I	F	H
J	G	J	I	C	K	I	A	E	B	E
G	H	A	E	H	A	D	F	G	D	J
F	E	D	B	D	J	J	E	J	F	D
E	H	H	A	F	B	F	D	B	E	A

QUIS 3. ガライの墓の入口は？

次の①～⑰の問いに答え、下の①～⑰のマス目をうめよう。赤いマス目の中の文字をタテにつないで読むと、ほら、ガライの墓の出入口がわかっただろう。（ヒント：答はマス目の字数どおり）

問題

①お城と町の両方ある地名
②洞窟で拾えるアクセサリーの１つ
③お城にひとっ飛びのアイテム
④剣ではないが、丈夫な武器
⑤竜王に支配された国の名は？
⑥お店の商品でいちばん安い武器
⑦竜王を倒してこれを取り戻せ
⑧湖の中にある町の名
⑨お城の中にある危険地帯
⑩ゴーレムを眠らせるにはこれで
⑪弱い魔物があらわれない呪文
⑫マイラの温泉はこの病気にきく
⑬妖精の笛の場所を教えてくれる人
⑭ロトのヨロイを店の裏に隠した人
⑮ロトの勇者の最大最強の敵は？
⑯お城にある五大アイテムの１つ
⑰地下に閉じこめられた姫の名は

ドラゴンクエスト BGM楽譜集

オープニングテーマ

作曲●すぎやまこういち

A7
Dm
G7
C7
A
Dm
G
C7 4
C7
D7
Gm
C
C7 6
F

おうじょう

王城のテーマ

作曲●すぎやまこういち

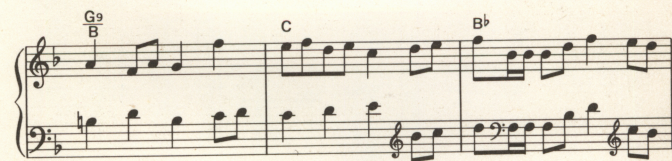
Am Dm

G F C G A♭

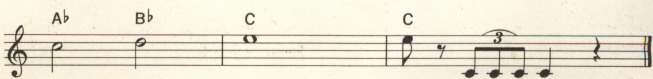
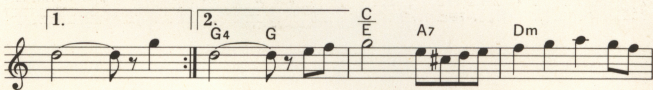
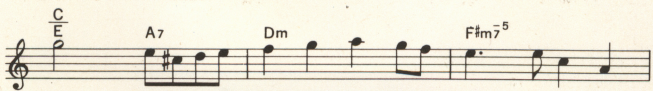
E7 Am

G F E7 Am

Am G F E7

まちかど
街角のテーマ
作曲●すぎやまこういち
F D7/F♯ Gm B♭+ Gm7 C7/E C7
F F7 B♭ F
G9/B C B♭
F F C7 F C F

エンディングテーマ

作曲●すぎやまこういち

Fm7 B♭7 E♭△7 A♭△7 Dm7 F♯dim
G7+ G7 C G/B
C/B♭ F/A Fm/A♭ C/G D/F♯ G/F
C/E A7 Dm F♯m7-5
1. 2. G4 G C/E A7 Dm
F♯m7-5 G7 C A♭ B♭
A♭ B♭ C C

涙、涙の名BGMをキミに!

キミは「ドラゴンクエスト」を十分に楽しむことができたかな?このゲームのおもしろさは、モンスターと戦いながら、広大なアレフガルドに隠された秘密を解き明かしていくアドベンチャー性もさることながら、ゲーム全編を盛り上げる音楽にあるんだネ!オープニングのテーマ曲、BGM(バック・グラウンド・ミュージック)、効果音、そして感動のエンディングテーマ。どれをとっても今までのゲームの域を超す映画級のもの。ゲームが終わってもついつい口ずさんでしまう名曲ばかり。このままでは気がすまない人のために、ここに楽譜を載せちゃおう、ってワケで、堂々本邦初公開!!

なお、ここに掲載した4曲のほかにも、ドラゴンクエストのBGMは「闘いのテーマ」「旅のテーマ」「迷宮のテーマ」「竜王のテーマ」、そして「音楽的効果音集」などあるが、残念ながら、ここではその全部を紹介することはできない。でも、うれしいことにこのBGMをすべて入れたLP(CD、カセットも)がアポロン音楽興業から発売される(10月5日発売)。もちろん楽譜も全部ついている。楽しみだね。

《オープニングテーマ》タイトル画面で流れるこのメロディを耳にするだけで冒険心がかきたてられる。いさましく、勇気があふれてくるようなこの曲は、まさに勇気と希望の名テーマ曲だ。

《王城のテーマ》ラダトーム城の王室で流れるバロック調のフーガ。復活の呪文を聞くときや、死んじゃって王様からお説教されるとき、そしてゲームを再開するときなど、おごそかな王室の雰囲気をじつにうまく表現していて、神妙にさせられるね。

《街かどのテーマ》町や村に入ったときに流れる曲がこれ。モンスターとの戦いに疲れ、町に入ったとき、この曲を聞いただけでほっとする。アレフガルドの人々のやさしさが伝わってくるような、牧歌的な安らぎを感じる曲だね。

《エンディングテーマ》ファンファーレとともにはじまるこの曲は、ゲームのラストシーンで、ロトの勇者を祝福して兵士たちが吹きならすファンファーレの場面にオーバーラップされる。そしてラストメッセージ、スタッフクレジットが展開される間、流れつづけるのだが、長かったアレフガルドの旅への感傷や竜王を倒した興奮をいっそう盛りあげてくれ、まさに涙なくしては聞けない感動の名曲なのだ。

この本の内容についてのお問い合わせは

休日をのぞく月曜日～金曜日の

午後4時～6時の間に

☎03—459—1700

までお願いします。

なお、ゲームの解き方やクイズの答などの質問には

お答えしかねますので、ご了承ください。

また、キミが見つけた「ドラゴンクエスト」の

ウルトラテクニックなどは

〒105 東京都港区新橋4-10-1 株式会社徳間書店

ファミリーコンピュータMagazine編集部

「超ウルトラ技・ドラゴンクエスト係」まで

やりかたなどをくわしく書いてお送りください。

優秀なものについては「ファミリーコンピュータMagazine」の

超ウルトラ技のコーナーで紹介します。

発行所　株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1　☎03-433-6231（大代表）
発行者　栃窪宏男
編著者　ファミリーコンピュータMagazine編集部
編集人　佐瀬伸治
編集担当　山森尚
編　集　高橋仁　筒井装子
デザイン　大塚友美子
マップ・アイテム　イラスト　平野正信
カバー・本文イラスト　宮城 均
カメラ　生田目愛晃

ISBN4-19-723327-2

ドラゴンクエスト

完全攻略本

徳間書店

ファミリーコンピュータ™

ドラゴンクエスト完全攻略本

徳間書店